€1,6
11126
EDIÇÃO QUINZENAL

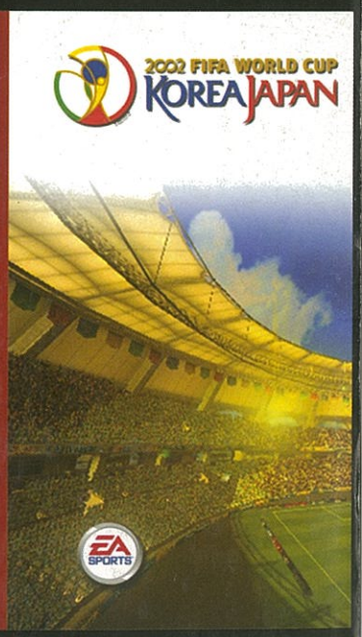
SUPER JOGOS

Edição nº 62

03 a 16 Junho 2002

SOLUÇÕES & CÓDIGOS

POSTER



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

OS JOGOS DO FUTURO!

5 607853 026680 00062

Revista Participada pelos leitores!

Editorial

Olá Amigos,

Obrigado a todos quantos me enviaram e-mails de felicitações pelo regresso ao formato quinzenal da revista.

Como sempre o afirmei, e já lá vão mais de quatro anos (é verdade, tudo começou em Abril de 1998, ano do campeonato do mundo da nossa desilusão - pela ausência), nunca me verão afirmar que "desta água não beberei", pois o quinzenal é uma periodicidade que obriga a um esforço conjunto, da nossa e da vossa parte. Só com a vossa ajuda o manteremos, como sempre afirmei, só com a vossa ajuda poderemos um dia pensar (bem, a pensar já, ou ainda, estamos) no semanal, mas serão também os leitores quem ditarão o mensal, mas tal não estamos a pensar sequer...

Para que a SuperJOGOS se possa manter regular semana sim, semana não, é fundamental que cada um de vós participe, nos faça saber de todas as opiniões, boas e más, sobre cada novo jogo em que "ponha as mãos", connosco partilhe as soluções e os truques para esses mesmos jogos, connosco partilhe as notícias e rumores que vai escutando, mas também nos pode pedir ajuda para as dificuldades que tenham, e ajudar outros colegas que igualmente gritem por socorro.

Tudo isto são as linhas fundamentais de uma revista onde, teimosamente rebeldes, continuamos a pretender que sejam os leitores, consumidores dos jogos que outros nos vão "convidando" a comprar, aqueles que mais sabem do assunto, aqueles que mais podem dizer de sua justiça como é um jogo, podendo dar largas á sua alegria ou desilusão.

Façam-no!

Sérgio Alves
sergio@clubesuperjogos.com

Indice

3 ... Do Correio!

4 Espaço Internet: Mundial 2002

6 Entreajuda, Socorro

8 As Consolas da Nova Geração

9 Os jogos Gamecube

11 Metal Gear Solid 2

12 Virtua Fighter 4

13 Luigi's Mansion

14 IL-2 Sturmovik

19 Solução por Códigos: Hexen II

7 Códigos

21 E3 Expo 2002: Os Jogos do Futuro

Age of Mythology, Alter Echo, Auto Modellista, Burnout 2 Point of Impact, Colin McRae Rally 3, Command & Conquer: Generals, Deathrow, Deus Ex 2 fights an Invisible War, Devil May Cry 2, Doom III , Evil Dead: A Fistful of Boomstick, Evolution Skateboarding , Frogger, Getaway, Gran Turismo Concept, James Bond 007: NightFire, Jurassic Park: Project Genesis, Kingdom Hearts, Mario Sunshine , Marvel vs Capcom 2, MechAssault, Midtown Madness 3, Mortal Kombat: Deadly Alliance, Neverwinter Nights, Phantom Crash, Project Ego, RalliSport Challenge, Rally Fusion, Red Faction II, Republic, RTX Red Rock, Scooby Doo! Night of 100 Frights, SimCity 4, Soccer Slam for Xbox and PS2, Splashdown, StarFox Adventures: Dinosaur Planet, Street Hoops, Super Mario Advance 3: Yoshi's Island, Superman: The Man of Steel, Terminator: Dawn of Fate, The Legend of Zelda - GBA, The Sims na PS2, The Sims On-line, TOCA, Tom Clancy's Splinter Cell, Tomb Raider:Angel of Darkness, Tony Hawks 4, Tork, Turok Evolution, Unreal II: The Awakening, Wario World, Whacked, World of Warcraft , XIII, Zelda

Tiragem desta Edição: 20.000 Exemplares
-
Publicação Quinzenal (3 a 16 Junho 2002)

Propriedade: Ciberjornal - Sociedade de Comunicação. Lda • **Registo ICS Editora** - 219 992 • **Registo ICS Título** - 121 991 • **ISSN** - 0874-3584• **Sede:** Avª da República, 83 - 5º, 1050-243 Lisboa • **Nº Contribuinte:** 503 574 600 • **Envio Colaborações:** Superjogos, Remessa Livre 19451, 1992-960 Lisboa (não é necessário selo) **Director:** Sérgio Alves • **Coordenação:** Frederico Dufy • **Redacção:** Ricardo Sérgio, Pedro Filipe, Rui Bastos • **Produção:** Carlos Pinheiro **Telefone:** 21 - 084 99 90 • **Telefax:** 21 - 084 99 95 • **E-mail:** superjogos@clubesuperjogos.com • **WebPage:** http://www.clubesuperjogos.com **Impressão:** SCARPA Impressores S.A., Av. Severiano Falcão 22,Prior Velho,2685 Sacavém • **Distribuição: MIDESA**

A SuperJOGOS é uma publicação onde é dado privilégio á colaboração de todos os leitores. Qualquer leitor está convidado a participar, basta que nos faça saber das suas opiniões, criticas e soluções que a sua experiência com determinado videojogo lhe permite exprimir. Façam-no!

PRÓXIMA EDIÇÃO: Segunda-feira, 17 de Junho

Do Correio...

A Super Jogos sempre foi marcada pela elevada participação de todos vós, de todos nós. Esse cariz participativo e de entreajuda marcou e marcará para sempre esta revista.
Envia-nos as tuas ideias e opiniões, critica e comenta tudo o que vires nesta revista.
Os nossos contactos:

Por e-mail: superjogos@clubesuperjogos.com
Por Correio: Super Jogos - Remessa Livre 19451 - 1992-960 LISBOA

Secção de Manga, Magic e... os desenhos dos leitores!

"Uma coisa que não gostei na última revista (mas gostei de a ver quinzenal, isso sim) foi a ausência da secção de manga, e já agora a de Magic. Outra coisa, vocês abandonaram a secção dos desenhos que os leitores faziam para a revista?"
Anabela Sofia

Da redacção:
As secções de Manga e de Cartas (Magic, Pokemon e outras) estão sempre prontas a ser publicadas. Nesta edição já tínhamos mesmo paginado a Manga, mas a E3 levou demasiado espaço. Sobre o Magic na altura em que escrevo esta resposta ainda não sei se vai ser publicada, mas a certeza é que ambos os temas vão manter-se, "como antigamente". Sobre os desenhos dos leitores eles só ainda não apareceram agora porque não recebemos, mas aproveito para aqui deixar o desafio, puxem pelo lápis e mostrem o que valem, prometo que tentarei publicar todas as "obras-primas" que me chegarem.

Até que enfim...

"Até que enfim voltaram a colocar a SuperJOGOS no caminho certo. Acompanhei com muita esperança o percurso da revista nos primeiros anos, e não compreendi porque deixou de aparecer nas bancas, até que... ei, é ela, regressou!
Mas, aquela não me pareceu "a verdadeira SuperJOGOS".
Uma das coisas que mais adorava na SuperJOGOS era a forma como a revista "falava" connosco, havia uma "cumplicidade" entre editores e leitores.
A "nova" revista, não apenas pelo mensal mas não apelava a essa cumplicidade.
Já as ideias de novo lançadas nesta edição quinzenal me deram nova esperança, desejo que voltem a fazer da revista a revista dos leitores."
Tiago

Da redacção:
Tens razão Tiago, a SuperJOGOS era dos leitores e é nossa intenção que volte para eles. Mas, é necessário que esses mesmos leitores participem, pois de contrário não o conseguiremos fazer.
No entanto, o que prometemos é voltar a dinamizar todo o projecto em redor da revista, o Clube SuperJOGOS e a forma como os leitores podem participar na revista, e ganhar com isso.
Depois de um ano de pausa não vai ser de um dia para o outro, mas vamos a isto, todas as ideias são bem vindas e nunca fugimos ao trabalho.

A página das opiniões

"Oi gente boa! Agora sim, temos uma revista bem ao jeito que nós gostamos. Foram precisos alguns meses e muitos solavancos mas finalmente temos um SuperJOGOS consistente e quinzenal como nós a conhecemos já em tempos idos.
E, já que a revista está em tempo de mudança, gostava que aí o pessoal da redacção fizesse uma página só dedicada às opiniões dos leitores para melhorar a revista (não que ela já não seja boa mas pode sempre aparecer um questão pertinente)."
Afonso Castelo-Branco

Da redacção:
Nada que não estivesse pensado, e aqui está ela. A partir desta edição, palavra de escuteiro, teremos uma secção permanente com as vossas opiniões e ideias, respondidas por nós. Venham elas...

Espaço Internet

Já é altura...

"Eu acho que está na altura da SuperJOGOS publicar 4 ou 5 páginas dedicadas á net, onde estejam incluídos sites de jogos online, sites de downloads de jogos, sites de alguns jogos que vocês comentem...
Aqui vai uma sugestão. Vão ao site:
http://www.cheats.net

E na opção "Games" temos alguns dos jogos que vão ser lançados.
ArTtAs

Da redacção: Sim, a Internet faz já parte do nosso mundo, e claro que a devemos encarar de frente. Ora se já o fazemos aproveitando os seus recursos para a entreajuda e contacto com os leitores, bastando o registo no site da SuperJOGOS (www.clubesuperjogos.com) claro que também devemos publicar tudo o que nos chegue e se refira á "boa" utilização da Internet. Venham as vossas sugestões, de sites, de bons canais de IRC, etc.

O Clube SuperJogos e o Mundial 2002

"Na antiga SuperJOGOS falava-se em criar um espaço do Clube na revista, onde se poderia falar de outros desportos e espectáculos. Em minha opinião não ficaria mal aproveitar o desporto rei, no seu máximo expoente, a fase final do campeonato do mundo, onde os "tugas" também estão presentes. Por exemplo, poder-se-ia divulgar as datas e horários dos jogos da selecção, e depois comentar as azelhices dos jogadores e as roubalheiras dos árbitros."
Luis Gustavo

Da redacção: Uma boa ideia, e conjugando-a com a do "Arttas" (?) que sugere a secção de Internet (e porque o trabalho já está feito, saiu na Guia da Internet deste mês - mas é uma revista nossa, não é copianço) aqui fica um trabalho que vai agradar a ambos.

Quantos aos comentários, venham eles...

Mundial

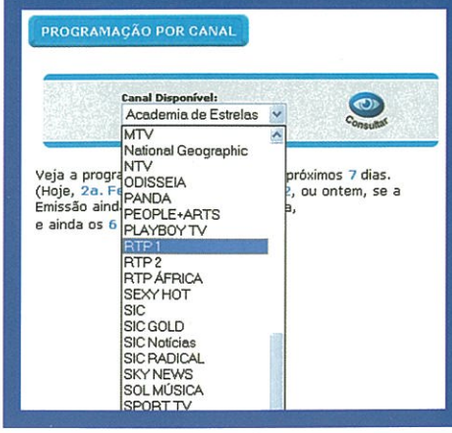
Colaboração de Arlindo Neves (arlindo.neves@clubeinternet.com)

O Futebol é sem dúvida a modalidade desportiva que mais adeptos move, praticantes, sócios, simpatizantes ou simples "interessados", e dentro de dias tem lugar um acontecimento que apenas acontece de quatro em quatro anos: a fase final do campeonato mundial de futebol.
Desta vez será no oriente, e as expectativas quanto ao desempenho da selecção de todos nós são elevadas. Esperando que a nossa esperança não nos traga desgostos, reuni alguns dos sites que (entre os que conheço e pessoalmente gosto) me parecem ser úteis para todos quantos se mantenham atentos a este Campeonato Mundial de Futebol, Coreia/Japão 2002.

Site do Mundial

http://www.fifaworldcup.com/en

Este é o site oficial do Mundial Coreia/Japão. Embora não esteja disponível no nosso idioma, será um site de visita obrigatória, pois para além de conter a mais completa informação sobre o evento, há que esperar para ver o que nos trás a notícia de que desta vez a Internet vai ser privilegiada, principalmente com a possibilidade de assistirmos a resumos dos jogos on-line, sendo que aqui teremos de esperar para ver se será um serviço gratuito ou não (segundo a Yahoo, parceiro oficial do Mundial para a Internet, estes resumos apenas serão disponibilizados "por subscrição").



Empire Earth

Sugestão de Eduardo Knopfli

Abriu o novo site, totalmente em português, do jogo Empire Earth. Informações, dicas, downloads de cenários, são algumas das coisas que aqui se podem encontrar.

http://planeta.clix.pt/eeportugal

2002

DATA - DATE	HORA - TIME	LOCAL - PLACE	JOGOS - MATCHES			RES
04.06.2002	12H30	Busan	COREIA DO SUL (SOUTH KOREA)	vs	POLÓNIA (POLONIA)	-
05.06.2002	10H00	Suwon	EUA (USA)	vs	PORTUGAL	-
10.06.2002	07H30	Daegu	COREIA DO SUL (SOUTH KOREA)	vs	EUA (USA)	-
10.06.2002	12H30	Jeonju	PORTUGAL	vs	POLÓNIA (POLONIA)	-
14.06.2002	12H30	Incheon	PORTUGAL	vs	COREIA DO SUL (SOUTH KOREA)	-
14.06.2002	12H30	Daejeon	POLÓNIA (POLONIA)	vs	EUA (USA)	-

GRUPO D

PORTUGAL	COREIA DO SUL	ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA	POLÓNIA

Site da Selecção

http://www.fpf.pt/mundial2002/

O site oficial da Selecção Nacional de Futebol é naturalmente da responsabilidade da Federação. Não se tratando de um site que prime pela qualidade gráfica, é na verdade um local onde a informação é completa e, acima de tudo, oficial!

Site da Infordesporto

http://infordesporto.sapo.pt/mundial2002/

A Infordesporto tem um site exclusivamente dedicado ao Mundial 2002 (com um pé no Euro 2004) e, à imagem do próprio Infordesporto (www.infordesporto.pt) será um dos locais mais visitados, pois a informação é de facto muita e crescente.

Horários e Canais TV

Já se sabe que os jogos de Portugal serão transmitidos na RTP, e que a SporTV é detentora dos direitos de todas as transmissões. Também se sabe que o fuso horário da Coreia e Japão é em muitas horas diferente do nosso, e muitos dos jogos serão de madrugada, portanto é legítimo esperar a repetição em horário "mais nobre".

Vem então a dúvida: "em que canal e a que horas?". O site da TV Cabo, é um dos melhores recursos para conhecer a programação de todos os canais.

http://www.tvcabo.pt/area_televisao/tel_progr_canal.asp

Também a Infordesporto e a sua "Agenda", é um bom link mais directo para pesquisa dos próximos eventos desportivos, com eventual indicação do canal televisivo onde é transmitido cada um.

http://infordesporto.sapo.pt/agenda/

Ainda sobre futebol

No tema futebol (mas também dentro do espírito do Mundial, já que o Sporting é a equipa que mais jogadores cede à Selecção) temos de dar os parabéns ao Campeão nacional 2001/2002, e vencedor da Taça de Portugal deste ano, o Sporting Clube de Portugal.

O site do Sporting sofreu uma remodelação há pouco tempo e está muito mais "moderno" (a exemplo do símbolo "dos leões"), sendo um site a visitar pelos muitos adeptos deste clube que, nos dias que correm, é de facto o mais popular:

http://www.sporting.pt

Entreajuda!

O espaço de entreajuda da SuperJogos é um dos marcos desta revista.

Portanto PARTICIPA!

Neste espaço não se espera que a entreajuda se refira apenas aos mais recentes jogos, pois se esse é um factor decisivo no que respeita á publicação das vossas opiniões e criticas (em primeiro lugar serão escolhidas aquelas que se refiram a temas mais recentes) no que respeita ao espaço de entreajuda gostaríamos de ajudar quer o jogar do mais recente jogo quer os outros a quem um amigo emprestou um "jogossauro" com alguns anos...
Portanto, a todos os "enrascados", sugerimos que nos façam um e-mail ou carta (não necessitam colocar selo) e a todos os outros, pedimos encarecidamente que ajudem esses aflitos a passarem determinado nível ou acabarem de vez com um jogo.
Façam-no!

Por e-mail:

superjogos@clubesuperjogos.com

Por Correio:
Super Jogos
Remessa Livre 19451
1992-960 LISBOA

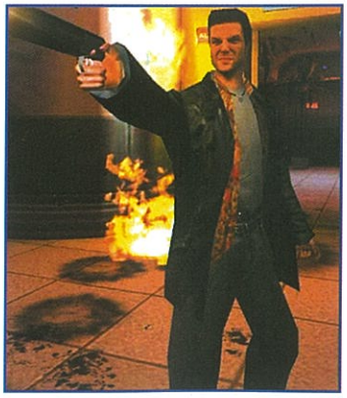
Parasite Eve 2

Questão: Peço ajuda no jogo Parasite Eve 2. Não consigo resolver um puzzle, é um painel com 15 pedras como se fosse xadrez, que fica no mapa neo ark. Estas pedras essas que têm simbolos de Deuses e de várias cores.

Resposta de Carlos Valério: Existem pedras amarelas, azuis e vermelhas. Coloca as amarelas alinhadas do lado esquerdo na vertical.

Max Payne

Questão: "No Max Payne para PC estou na parte 2 nível 4, onde a casa está toda em chamas e não consigo sair dali. Ajudem-me por favor."
Carlos Valério



Resposta de João Brito: "Olá Carlos. Eu também tive dificuldade mas consegui. À tua frente está um balcão e ao lado direito do balcão está uma porta. entra e segue ao fundo da cozinha e entra na porta da esquerda. depois na outra sala há uma porta do lado direito. tens sempre de entrar em portas e depois vais para o esgoto e aí o fogo não te persegue.

Final Fantasy 8

Questão: "Gostava de ajuda para o jogo Final Fantasy 8 para PC, pois estou á procura da cidade de ESTAR que fica ao pé das montanhas com o mesmo nome e não consigo encontra-la."
Paulo Ferreira

Resposta de Carlos Loução: Vai a http://www.gamefaqs.com/computer/doswin/game/25317.html onde tens inúmeras soluções para o Final Fantasy VIII.

Códigos Códigos Códigos

FIFA 2002

(PSX)

Dicas de Laura Morgado

WHATSYOUGANNADO
Desbloqueia todos os torneios e jogadores

Torneios Especiais Bónus)
Deves vencer as seguintes qualificações para desbloqueares os respectivos torneios de bónus:

**AFC: Asians Nations Cup
**CONMEBOL: World Cup Mode
**CONCACAF: Gold America Mode
**UEFA: European Championship Mode for the Euro 2004

Vence todos estes (com excepção do UEFA) para desbloqueares o "The FIFA Confederations Cup".

Se venceres estes torneios vais desbloquear jogadores mundialmente famosos, como:
AFC World Cup qualification: Myung Bo Hong
UEFA World Cup qualification: Francesco Totti
CONMEBOL World Cup qualification: Roberto Carlos
CONCACAF World Cup qualification: Ruud Van Nistelrooy
EFA: Nuno Gomes
European Championship Cup: Iker Casillas
European Championship: Thierry Henry
Copa America: Henrik Larsson
Gold Cup: Thomasz Rodzinski
FIFA Confederations: Steve Marlet

Jedi Knight II: Jedi Outcast

(PC)

Dicas do leitor Mário Fernandes

Todas As Armas: Carrega em SHIFT + ~, durante o jogo, para acederes à consola. Escreve então: "devmapall" para activar o cheat mode. Depois, para acederes a todas as armas, digita: give weapons.

Munições Ao Máximo: Carrega em SHIFT + ~, durante o jogo, para acederes à consola. Escreve então: "devmapall" para activar o cheat mode. Depois, para acederes a todas as munições, digita give ammo.

Saúde Ao Máximo: Carrega em SHIFT + ~, durante o jogo, para acederes à consola. Escreve então: "devmapall" para activar o cheat mode. Depois, para ficares com o máximo de saúde, digita: give health.

Max Payne

(PS2)

Dicas do leitor Mário Fernandes

Invencibilidade: Para o conseguires, pausa o jogo e carrega em: 2x L1, 2x L2, 2x R1, 2x R2. (é possível que tenhas de voltar a introduzir o código depois de um auto-save).

Todas as Armas e Munições: Pausa o jogo e carrega em: L1, L2, R1, R2, TRIÂNGULO, CÍRCULO, X, QUADRADO

Dead or Alive 3

(Xbox)

Dicas do leitor Mário Fernandes

Aquário: No início do jogo, carrega em Start para evitar a introdução e, já no screen de título, em vez de carregares no Start espera que a introdução recomece. Assim, em vez de arrancar no Azuchi, o jogo começará no Aquário e podemos ver Helena a nadar no tanque.

Modo Theater: Completa o modo story com uma só personagem e acederás ao vídeo e a este modo que permite visualizar novamente todos os filmes das outras personagens com que já fizeste o mesmo.

Ein: Acaba o jogo com todos os lutadores e joga com Hayate no modo survival. Vence pelo menos três adversários e escreve EIN no ecrã de iniciais. Ein ficará acessível em todos os modos, com excepção do story.

Ein Sem Camisa: Vence o modo attack em menos de seis minutos e Ein receberá um outra camisola.

Kasumi De Uniforme: Vence o modo exercise em modo sparring e Kasumi ganhará um uniforme escolar estilo japonês.

Zack À Justa: Vence vinte adversários no modo survival e Zack acrescentará ao guarda-roupa um bodysuit prateado.

Créditos Finais: Vence o jogo com todos os lutadores e acederás a uma opção que coloca os créditos finais no ecrã de settings.

Vitória Sob Controle: Durante a cena de vitória, carrega em R3 ou R4 e usa os sticks analógicos para mudares o ângulo da câmara. O esquerdo coloca a câmara à volta da personagem. O direito faz zoom.

Opinião

As Consolas da Nova Geração

Opinião de João (Dark_Angels)

Com a chegada da GameCube o mercado já tem à disposição as três novas consolas. A questão é, qual escolher?

Playstation 2

Esta consola é, neste momento, a que tem mais jogos, o que se deve tomar em conta na decisão de compra. O seu motor gráfico é bom mas não consegue ultrapassar o da Xbox ou o da GameCube, tendo desvantagem neste ponto. Mas, como já se tem dito pelos outros leitores, o que interessa são os jogos, e a Playstation 2 já está claramente adiantada. Títulos como Metal Gear Solid 2 e Final Fantasy X já mostraram que a Sony está disposta a continuar a apostar forte nesta consola. O ponto fraco é a dificuldade de produção dos jogos e o alto custo do kit. A Playstation 2 dificilmente será ultrapassada mas, nada é impossível. A Microsoft e a Nintendo vão ter de trabalhar muito. Esta consola encontra-se no mercado com o preço de 299 euros.

GameCube

Tenho de admitir que a Nintendo me impressionou imenso! Mesmo antes de chegar à Europa já a Game Cube tinha baixado o seu preço. É sem dúvida uma excelente estratégia e o resultados vêem-se: 400.000 consolas vendidas neste continente durante a primeira semana, valores que a Nintendo considera como um sucesso.
Uma coisa que me deixa fora de mim é alguns leitores dizerem que a Game Cube se trata de uma consola para crianças, pois nas filas de compra no Japão, Europa e América se vêem pessoas com uma idade de 20 anos para cima. Jogos como Pikmin e Luigi's Mansion podem ter aspecto de serem para crianças, mas na verdade são dois jogos que bateram recordes no Japão e são aconselhados por muitos críticos. Digam-me se estou certo ou não?
A GameCube está em nível intermédio em termos de gráficos mas mesmo assim é a que tem sabido utiliza-los melhor. Também é muito fácil programar para a GameCube. A consola está à venda por 199 euros.

Xbox

Parece que a consola de Bill Gates não está a ter muito sucesso. A confirmação disso é uma descida de preços brusca da Xbox que não conseguia vender no Japão e na Europa. Apesar disto tudo a Xbox tem grandes títulos como Halo e Jet Set Radio Future. O grande problema desta consola é o mau aproveitamento dos gráficos. Tem o melhor motor gráfico de todas as consolas, mas não os tem conseguido utilizar a 100%. A Xbox está à venda a 299 euros.
Na minha opinião, a GameCube é a melhor, seguida da Playstation2, e por último a Xbox.
Aceito que outros leitores tenham opinião diferente, e acho útil que as enviem para este espaço de discussão na Super Jogos, dando a conhecer as vossas preferências.

Super Consolas

Qual a tua opinião?

O mercado das consolas tem três estrelas, e muitos adeptos que pensam ser a sua "eleita" a melhor. O nosso desafio recai exactamente nesta "guerra aberta", desafiamos cada um de vós a dizerem de vossa justiça, qual a melhor consola e porquê, na vossa perspectiva.
Não tenham medo de mostrar as vossas preferências. Mas, essas opiniões podem não ser as mesmas que nós, ou tu, temos. Sabemos que a tua opinião é diferente, portanto desafiamos-te a "dares corda à esferográfica", ou ao teclado do computador, e envia-nos uma carta ou um e-mail com todos os teus argumentos sobre este assunto.

Envia a tua participação para:

E-Mail: superjogos@clubesuperjogos.com

Correio:
Clube SuperJogos
Remessa Livre 19451
1992-960 LISBOA

Opinião

Os jogos GameCube

Colaboração do leitor João (Dark_Angels)

"O ano 2002 será soberbo a nível de consolas. Neste artigo indicarei as previsões GameCube para este ano, tentando ajudar os leitores a ter uma previsão para o futuro da consola da Nintendo, e até ajudando na escolha. Prometo manter informado todos os leitores das novidades GameCube que chegarão à Europa. Fiquem bem!"
João

Wave Race: Blue Storm

Dos estúdios Nintendo Software Technology (NST) nasceu um dos títulos mais aguardados para a GameCube.
Wave Race: Blue Storm é a mais recente sequela do simulador de motas de água para a N64. Neste novo jogo há que realçar os gráficos que estão uma autêntica maravilha.
Os cenários estão muito bons e as ondas perfeitas. Na água podemos até ver a reflexão dos vários objectos da pista. A jogabilidade está perfeita! Os controlos da mota estão bastante simples.
Foi adicionado um modo turbo às motas onde a velocidade do jogo ultrapassa toda a adrenalina possível de imaginar. Foram adicionadas novas pistas e outras foram apenas aumentadas.
As condições climatéricas alteram-se ao longo do jogo onde podemos estar no meio de um passeio e de repente vir uma gigante tempestade, o que torna imprevisível o jogo.
As músicas estão bem adaptadas aos cenários.
Um grande título!

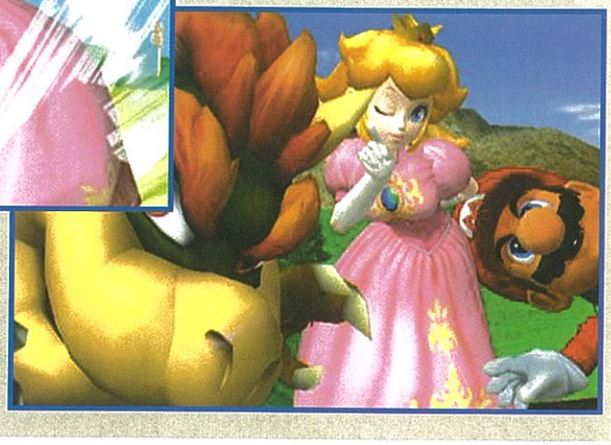
Super Smash Brothers: Melee

Depois do enorme sucesso do primeiro episódio deste jogo a Nintendo volta a apostar na acção.

Temos ao todo 14 personagens: Mario, Bowser, a princesa Peach, Yoshi, Donkey Kong, Ness, Ice Climbers, Kirby, Samus, Link, Pikachu, Fox McCloud, Captain Falcon e Shiek e mais 5 secretas. Um vasto leque de personagens prontinhas a entrar na arena.

A grande novidade desta sequela são os cenários. Quando combatemos contra um personagem este contém um cenário próprio. Mas, antes de alcançarmos o nosso adversário temos de ultrapassar vários obstáculos o que torna o jogo mais difícil e viciante.

Os gráficos foram melhorados e foram acrescentados novos modos de jogo: o single player, o multiplayer que é um festim de adrenalina onde podem jogar até 4 jogadores em simultâneo. Temos também o melee onde estão incluídas o time melee, team melee e stock. Segue-se o coin mode e o decision mode. No coin mode o objectivo é "pregar" o maior número de socos ao adversário para ganharmos o maior número de moedas. O decision mode requer uma maior experiência pois é preciso usar combos. O melhor de todos é o costum mode onde nós é que decidimos as regras!!! Por último vem o tournament.



Passando para a jogabilidade que foi melhorada está excelente. Foi acrescentado aos jogadores a possibilidade de se defenderem dos ataques o que na N64 era impossível.

Um dos melhores jogos GameCube.

Pikmin

Para mim o melhor jogo GameCube. Encaramos o corpo de uns astronauta que no caminho para o seu planeta algo corre mal e a nave despista-se num planeta desconhecido. Neste planeta o astronauta vai conhecer uns seres com o nome de Pikmin! Aqui começa a história.

O nosso objectivo é recolher as peças da nave e reconstrui-la. Para isso teremos de controlar os Pikmin para que nos possam ajudar.

Para nos dificultar a vida aparecerão bosses prontos a estragar os nossos planos. Teremos de usar os pikmin para combater os monstros e recolher as peças da nave. Temos 3 tipos de Pikmin para nos ajudar: os botõezinhos, as folhas ou as flores. Temos também os ninhos pikmin que servem para alargar o nosso "exercito". Para isso temos de procurar comida para colocar nos mesmos.

Os gráficos estão espectaculares e a jogabilidade muito simples.

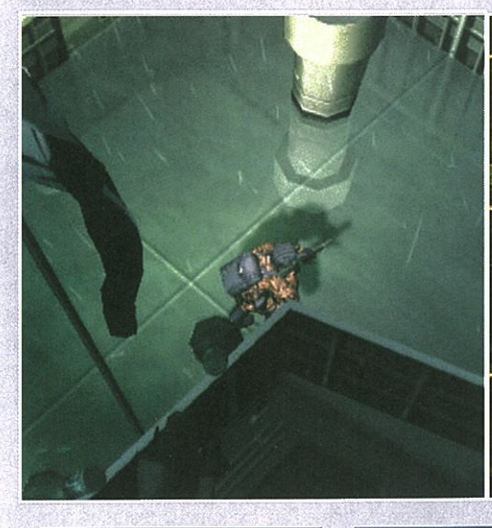
As músicas estão muito divertidas e os sons ao bom estilo "cartoon"! O divertimento é garantido e vai colar os gamers ao jogo durante horas e horas...

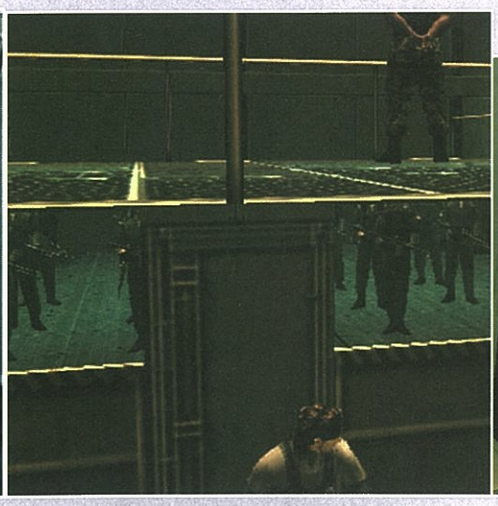
Opinião

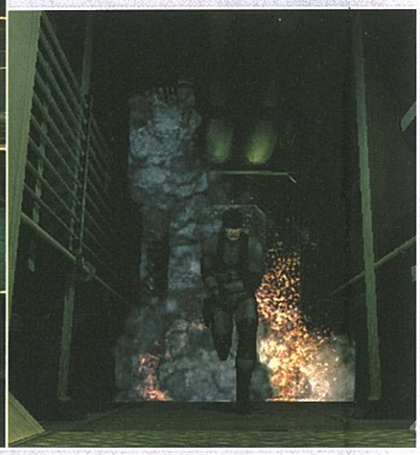
Metal Gear Solid 2

Colaboração do leitor Sérgio Oliveira (Snake & Raiden)

Começamos por dizer que este "Tactical Military Action" é excelente!
Mas, vamos ao que interessa...
Graficamente o jogo é um mundo, quando começamos o jogo os pormenores saltam à vista pois a intensa atenção que os programadores tiveram ao fazer o jogo está num nível acima da média, o Snake a espirrar, a "dar" à fita a sacar da pistola e até a sufocar os inimigos, é tudo muito bom neste jogo e mostra verdadeiramente o potencial da PS2. As texturas do jogo estão num nível de resolução muito grande e as cut-scenes parecem filmes do melhor de Holywood. A jogabilidade também é muito boa podendo ser feitas inúmeras coisas diferentes no jogo por exemplo: pode-se apanhar uma revista daquelas malandras e meter à frente dos guardas e aguardar a reacção destes e digo-vos é de rir.. Apesar disto matar os inimigos ao longo de algum tempo começa a ser repetitivo pois a inteligência artificial destes podia estar melhor (as verdades são para serem ditas) e por isso é quase sempre a mesma coisa matar os guardas ou manda-los dormir um bocado mas isto modifica um bocado se tivermos em conta apanhar todas as dog-tags que estes contêm (placas de identificação) pois temos que os apanhar com a arma apontada à "cabeça" (ou uma ou outra se é que me entendem) que eles borram-se todos e entregam-nos as tais ditas cujas placas, e mais não dizemos. Um dos aspectos que não gostamos lá muito foi o exagerado tempo das cut-scenes que apesar de serem boas quebram muito o ritmo de acção do jogo que é o que nós gostamos. Agora o som, deste aspecto não temos nada mais a dizer senão excelente!!! De 0-100 damos 101 pois é dos melhores que já ouvimos num jogo e nem os do FF conseguem superar. A história é também muito boa e vem com valores morais e tudo!! Não vou dar pormenores sobre esta porque se quiserem puxem do maço de notas do bolso e comprem o jogo!







Antevisão

Virtua Fighter 4

Colaboração do leitor Sérgio Gonçalves

Plataforma: PS 2

Corresponderá às expectativas?

Pois é, de facto a ansiedade em torno da chegada deste título a estas bandas era enorme. Também não era para menos! Afinal de contas, esta é a primeira grande produção da SEGA para a Playstation 2 (sabendo-se que Crazy Taxi e Rez não foram propriamente sucessos de venda neste sistema até agora. Já sobre a consola, disse que até agora, já mostrou resultado de um mais de 30 milhões de unidade vendidas. É "muita fruta!"). Ainda por cima já é o quarto da série! Há que defender o "bom nome de família".

Antes de mais, gostaria de referir que sou um fã incondicional das artes marciais, paixão que "vem crescendo cada vez mais em mim" desde os meus 7 aninhos (tenho agora 21). Logo, não vou negar que isso possa influenciar um pouco a minha opinião acerca do jogo.

Estando isto esclarecido, passemos então à crítica propriamente dita. A primeira coisa que saltará à vista, quando se vê o jogo em acção pela primeira vez, é que a PS2 começa a mostrar os seus limites ou até, se me permitem tal atrevimento, as suas dificuldades em acompanhar o salto tecnológico das novas placas de arcada, tendo sido neste jogo utilizada a primeira a nova Naomi 2 (a nha" meira versão desta isto, presente na "velhi- agora Dreamcast). E de facto, falando apenas de efeitos visuais, limita o que poderia ser a verdadeira excelência gráfica deste jogo. Sim, porque, do que foi feito até hoje num jogo de lutas, estes são os cenários mais belos, com mais pormenores, não sendo de estranhar que de repente constatemos que o nosso personagem está estendido no chão por nos termos distraído com a complexidade dos cenários. Só é pena estes não poderem estar na definição que realmente merecem. Mas não pensem que a beleza deste jogo se fica por aí.

Conhecem Shenmue? Então sabem do que eu estou a falar. É impossível negar a influência desse título nas personagens deste jogo, nomeadamente a nível das expressões faciais. Um destaque especial para Kage, o ninja, o qual, num dos fatos, lembra quase inesquecível Shredder (aquele mauzão que levou uma coça das tartarugas ninja). Quanto a modos de jogo, podem contar com os habituais Arcade e Versus e ainda dois outros modos muito especiais onde poderemos escolher um lutador e, de saco de porrada, transformá-lo num verdadeiro perito nas artes marciais. Graças a estes, vamos poder aceder a alguns bónus, mas mais não digo, para não estragar surpresas. Passemos então aos aspectos mais negativos, para além do que já foi dito a nível gráfico. Primeiro, não dá para entender o reduzido número de personagens, são apenas 13. Já se sabe que este jogo nunca foi famoso por ter muitas à escolha, mas, após a enorme escolha oferecida por Tekken 3, mesmo Soul Calibur tinha mais, não dá para justificar esta atitude. É claro que, para compensar, poderiam ter "oferecido" mais alguns movimentos aos lutadores, mas também esses não vão por aí além. Sim, eu sei que não se deve mudar demais aquilo que já é famoso, mas rapidamente se consegue fazer todos os golpes, e esqueçam as combinações de Tekken! Os movimentos também não são, propriamente, os mais semelhantes aos golpes reais. À excepção do monge Lei Fei e Shun, que realmente têm movimentos belos, o resto é só pontapé que, na realidade, "mata moscas". Mas não pensem que não vale a pena comprar o jogo. Apenas estou a tentar alertar aqueles que, como eu, gostam de golpes "bonitos de se ver" e ao mesmo tempo reais.

Aliás, a SEGA está de parabéns pois nota-se que houve um grande empenho nesta conversão e, dentro do que a PS2 ainda pode oferecer, este título encontra-se no topo.

Opinião

Luigi's Mansion

Colaboração do leitor João (Dark_Angels)

Plataforma: Gamecube

Pela primeira vez nos video jogos, Luigi toma o lugar de Mario para um jogo de estreia. A experiência não podia correr melhor e no Japão foi o jogo mais vendido com o lançamento da GameCube. A história relata que Luigi recebe uma carta a dizer que ganhou um concurso em que não se lembra de ter participado. O prémio era uma mansão. Rapidamente Luigi apercebeu-se que ele não era o único a habitar na mansão. Um cientista louco avisa-o de que fantasmas andam atrás dele e que o seu irmão, Mario, foi raptado. Munido de um aspirador de nome Poltergust 3000 e uma lanterna, Luigi terá de capturar todos os fantasmas. E assim se desenrola o jogo...

Começando pelos gráficos, podem considerar-se bons mas não excelentes. Porém, os cenários estão muito bem detalhados e os efeitos de luz em tempo real provocados pela lanterna de Luigi é um dos melhores pontos a verificar. Numa sala tudo reage ao aspirador podendo vários objectos mostrar segredos e dinheiro. As expressões faciais amedrontadas do nosso personagem estão muito boas, notando-se até o respirar de Luigi.

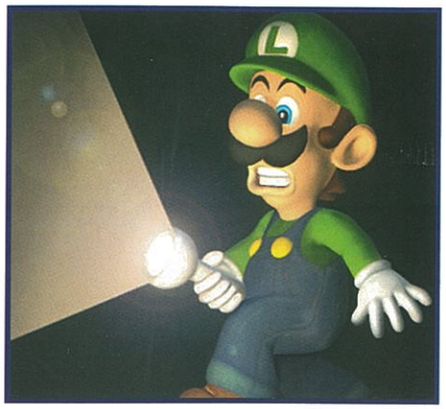
A jogabilidade está, também ela, muito boa, demonstrando o poder do comando GameCube. O único defeito é que aspirar fantasmas ao fim de algum tempo torna-se um bocado repetitivo, mas como o jogo acaba rapidamente não temos tempo de nos fartar completamente. A técnica passa por usar a lanterna para atordoar os fantasmas até que mostrem o coração e depois aspira-los. Simples. Para além de aspirar também temos a habilidade de expelir ar. Conforme avançamos no jogos vamos apanhar moedas elementais que nos darão a habilidade de utilizar

o fogo, a água e o gelo para combater certos fantasmas que só poderão ser eliminados com esses elementos. Para além dos fantasmas normais também teremos de capturar fantasmas bosses que não mostram os seus corações tão facilmente. Luigi também terá um Game Boy Horror (?!) com o qual poderá contactar o cientista e descobrir os pontos fracos dos bosses.

O som, desde o aspirador à trovoada, estão bons mas, pelo contrário, as músicas não convencem muito.

A longevidade, como já disse, é muito pequena pois conseguimos passar o jogo num dia. Após passarmos o jogo é-nos dada outra opção, o Hidden Mansion Mode, que nos possibilita passar o jogo só que com algumas alterações. Apesar desta opção ficamos com a sensação de dejá vu.

Luigi's Mansion é um jogo muito original e uma boa opção para quem está a pensar em comprar ou já comprou a consola da Nintendo.



Opinião

Luigi's Mansion

Opinião do leitor Sérgio Oliveira (Snake & Raiden)

Este é um título de lançamento da Gamecube que, apesar de ser made in Nintendo, na minha opinião podia estar melhor, mais elaborado...

Comecemos pelos gráficos: vou dizer uma coisa, dos jogos que já joguei este jogo tem um dos efeitos de luz mais bem feitos num jogo, pois o nosso herói anda com uma lanterna de 200W numa mansão completamente às escuras e a luz que sai da lanterna faz sombras em tempo real excelentes alinhadas com o meio ambiente. Pois os efeitos de luz e de sombra estão excelentes principalmente quando se acaba o jogo pode-se começar numa mansão ainda mais escura e aí é que damos importância à lanterna e ao hardware da consola. Mas apesar disto se nós fizermos close-up aos cenários vemos que as texturas não têm muita resolução para uma consola de 128bits... Também na questão dos gráficos, os pormenores faciais do nosso herói estão muito bem conseguidos mostrando o espírito da personagem nos momentos de terror pois quando aparecem os fantasmas ele treme mais que tudo e o bafo da respiração fica mais intenso e mais rápido. Quanto ao som, este pode não agradar a todos mas... também não é mau e quem vê caras não vê corações. Na jogabilidade, depois de algum tempo pode começar a ficar aborrecido estar sempre atrás dos fantasmas mas como o jogo é meio curto... Também é de louvar o uso do comando da Gamecube pois temos um stick para movimentar a personagem e outro para a lanterna.

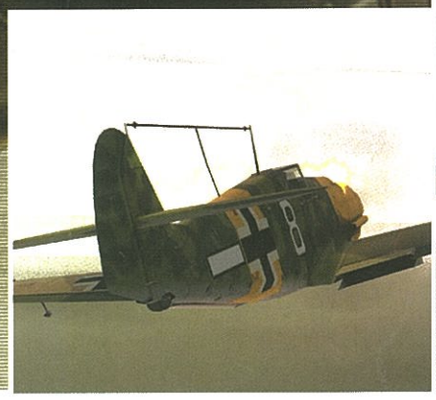
Na longevidade, é verdade que o jogo é um realmente curto, mas quando se chega ao final do jogo temos uma nova mansão com a mesma história mas, como já disse antes, com visuais diferentes, tal como fantasmas e bosses diferentes.

Opinião

IL-2 Sturmovik

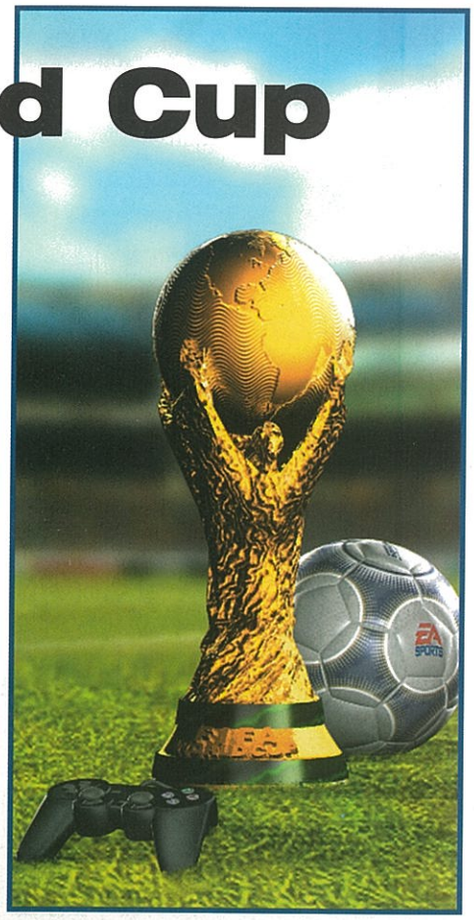
Colaboração do leitor Eduardo Knopfli

Junho de 1941: Violando o pacto germano-soviético, os nazis iniciam a "Operação Barbarossa", a invasão da URSS!
É este o ambiente histórico que nos rodeia quando jogamos IL-2 Sturmovik, o novo simulador de voo da UbiSoft. Os diálogos em russo ou em alemão, a qualidade gráfica e sonora e um motor de jogo que respeita estritamente as leis da física contribuem ainda mais para este espectacular ambiente. É obvio que com este realismo todo, o jogo tornar-se-á muito difícil, obrigando o jogador a gastar horas a fio diante do ecrã. Mas se não está disposto a perder tempo em treinos pode mudar a dificuldade para "easy". Assim poderá abater os seus inimigos com relativa facilidade, em troca de realismo. Em IL-2 poderá pilotar cerca de 30 aviões, desde o "IL-2 Sturmovik", passando pelo "Me109", até ao "MIG3", cada qual obedecendo às suas características originais. Porém, para a decepção de muitos, neste lote de aviões não se encontra o famoso bombardeiro de voo picado "JU-87", mais conhecido como "STUKA". Complementando a campanha e as missões para um jogador, o jogo traz ainda um editor de missões que permite construir missões que mais tarde se podem trocar na Internet, em www.il2sturmovik.com.



Opinião

2002 FIFA World Cup



Estamos em Junho, e meio mundo vai parar para assistir ao Mundial de Futebol.
Oportuna como sempre, a EA Sports dá-lhe a possibilidade de tentar "mudar" o rumo dos acontecimentos dentro das quatro linhas, deixando que seja você mesmo a decidir quem é o melhor do desporto-rei: 2002 FIFA World Cup, é o nome do jogo, disponível para todas as plataformas.

O 2002 FIFA World Cup possui um novo modo, designado "Air Play", que permite fazer passes de cabeça com apenas um toque, passes aéreos, fintas e muitas outras acrobacias, dignas dos mais fantásticos 'magos da bola'. E com as novas animações 'um contra um' vai poder travar combates agressivos pela bola, no solo ou no ar. No outro modo de jogo - o Torneio - disputa-se uma série de sete jogos, começando por um jogo de eliminação seguido de playoffs e levando ao jogo final com uma história que vai progredindo a uma intensidade crescente.

- Momentos do Campeonato do Mundo - Os momentos-chave do Campeonato, incluindo o início e o fim do jogo e os golos importantes são realçados por filmes de dimensões épicas.

- Zooms dos Momentos - Novos ângulos de câmara e repetições capturam a intensidade dos jogos do Campeonato do Mundo dramatizando remates que falharam por pouco, faltas e golos, concentrando-se nas animações do rosto dos jogadores quando eles fazem esgares de dor e se lançam sobre os joelhos de frustração ou dão murros no ar e gritos de alegria celebrando o resultado.

- Novos ambientes de estádio - As equipas irão deparar-se com uma maré crescente de emoção dos espectadores, com milhares de fãs a apoiar as respectivas equipas, com hinos dos seus países, e uma explosão de efeitos especiais que inclui lasers, papelinhos, serpentinas e bandeiras.

Opinião

Toca Race Driver

O fumo do escape espalha-se pelo asfalto enquanto os motores roncam e os pneus manifestam a sua impaciência contra o piso quente.
Os raios do sol reflectem na carroçaria dos carros de turismo na grelha, e os reflexos do calor transformam a pista em lagos de prata traiçoeiros.

Quando um carro ocupa a posição número três na grelha, a multidão explode. Ryan McKane, o meteórico recém-chegado que está a tomar o circuito de TOCA Touring Car de assalto...

Eis os "trunfos" que este jogo tem para nos mostrar:

- 42 carros de turismo/corrida licenciados, incluindo o Mercedes CLK, o Alfa Romeo GTV e o Viper GTS.

- 38 circuitos internacionais recriados sob licença, incluindo Bathurst, Hockenheim e Silverstone.

- 13 Campeonatos integrais incluindo séries oficiais: DTM da Alemanha, V8 Supercars da Austrália e o British Touring Car Championship.

- Motor de física dos carros avançado, testado por pilotos profissionais para se obter o máximo realismo.

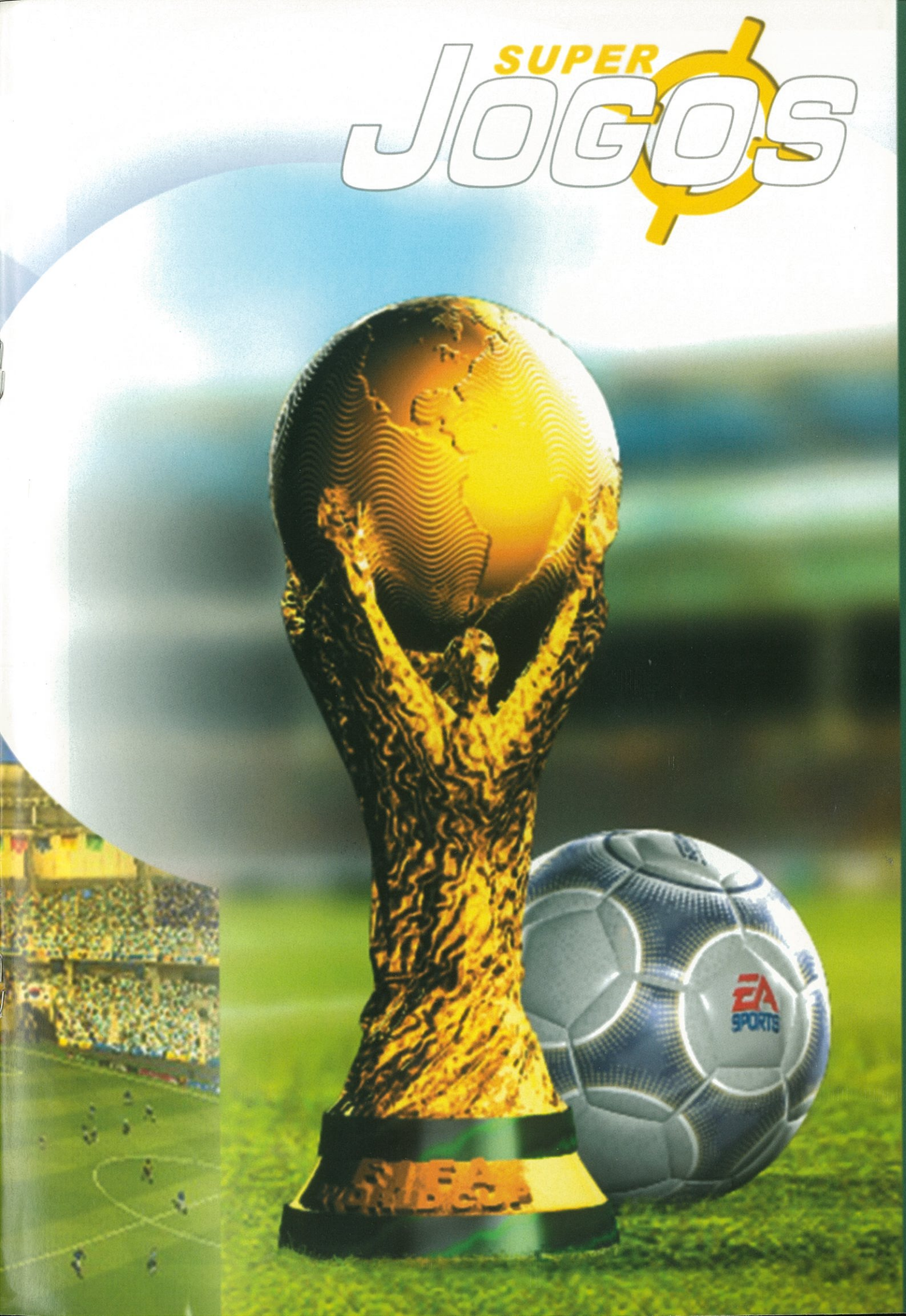
- Configuração personalizável dos carros permite uma experiência de condução e desempenho verdadeiramente realística.

- Danos reais e visíveis, criados usando o sistema FEM da indústria de crash test, afectam a condução e "maleabilidade" dos veículos.

- Uma corrida intensa com até 14 carros, todos a lutar ao mesmo tempo pela melhor posição na pista.

2002 FIFA WORLD CUP KOREA JAPAN

SUPER JOGOS



Clube Super JOGOS

TU podes fazer equipa connosco!

A SuperJOGOS é mais do que uma revista, é o resultado das opiniões e boa-vontade de todos os leitores, apaixonados por jogos de computador e consolas. Portanto, cada leitor é sempre convidado a participar, ou melhor, a ajudar a fazer cada revista. Podes enviar-nos todas as tuas participações por correio normal ou por e-mail, ou podes mesmo colaborar connosco dia-a-dia na preparação da próxima Super JOGOS.

Como?

Se tens acesso à Internet, vai ao nosso site, em:

http://www.clubesuperjogos.com

Aqui, regista-te no clube SuperJOGOS (claro que é gratuito).
A partir desse momento vamos enviar-te uma mensagem de e-mail diáriamente, com notícia dos jogos novos de que temos conhecimento, com pedidos de ajuda (da redacção) e de colaboração, a que juntamos uma dica.
Desta forma, tu acompanhas a produção da próxima edição, e podes ser o primeiro a dizer de tua justiça, um verdadeiro colaborador directo da redacção.

O que ganho com isso?

Primeiro, a honra de seres colaborador directo da redacção da SuperJOGOS. Depois, todas as participações são premiadas, e para além dos eventuais prémios de patrocinadores (que felizmente sempre existiram e pensamos reavivar tais iniciativas) vais receber pontos que serão de imediato, e a teu gosto, transformados em Euros nos produtos que já podes ver (e escolher, para quem tenha pontos antigos acumulados) na nossa página da Internet (secção "Loja do Clube"), no endereço acima indicado.

- Cada ponto vale 1 cêntimo;
- Podes utilizar os pontos na compra/desconto de qualquer produto da loja do Clube SuperJogos (visita o site www.clubesuperjogos.com);

Como são atribuídos os pontos?

A tua participação é valorizada tendo em conta:

- O trabalho que tiveste (extensão do texto, conteúdo, pesquisa, etc.);
- O interesse que o mesmo reveste para os leitores;
- O tipo de colaboração (se é uma opinião, solução, entreajuda, etc.);
- A originalidade (trata-se de uma segunda opinião, novidade, etc.);

E, por fim, tudo isto será anulado, perderás todos os eventuais pontos anteriores, e ser-te-á negada qualquer participação futura, no caso de detectarmos que a tua participação é cópia de qualquer revista, site, etc.
Para este propósito solicitamos a colaboração de TODOS os leitores: avisem-nos (mandem um mail a superjogos@clubesuperjogos.com) sempre que detectarem que determinado texto foi copiado de algum lado...

O convite está feito!
Salta para as quatro linhas, deixa de ser mero espectador!

Os nossos endereços:

Web: http://www.clubesuperjogos.com
E-mail: superjogos@clubesuperjogos.com
CTT: Super Jogos - Remessa Livre 19451 - 1992-960 LISBOA

HEXEN II

Colaboração do leitor Ricardo Antunes

Aqui estão todos os códigos possíveis para o Hexen 2. Para os introduzires tens de ir à consola (carrega na tecla ~ ou \), escreve o código e prime [Enter]... (não te esqueças que estarás a teclar como se fosse num teclado dos USA).

God	Godmode ON/OFF
Noclip	Noclipping ON/OFF
notarget	Os inimigos não te reconhecem ON/OFF
skill #	Muda o nível do teu skill (0-3)
map X	Muda o nível no cliente (X-Level Name)
changelevel X	Muda o nível no server (X-Level Name)

Nome dos níveis:

1	Blackmarsh
demo2	Barbican
demo3	The Mill
village1	King's Court
village2	Inner Courtyard
village3	Stables
village4	Palace Entrance
village5	The Forgotten Chapel
riderla	Famine's Domain
meso2	Plaza of the Sun
meso1	The Palace of Columns
meso3	Square of the Stream
meso4	Tomb of the High Priest
meso5	Obelisk of the Moon
meso6	Court of 1000 Warriors
meso8	Bridge of Stars
meso9	Well of Souls
egypt1	Temple of Horus
egypt2	Ancient T. of Nefertum
egypt3	Temple of Nefertum
egypt4	Palace of the Pharaoh
egypt5	Pyramid of Anubis
egypt6	Temple of Light
egypt7	Shrine of Naos
rider2c	Pestilence's Lair
romeric1	The Hall of Heroes
romeric2	Gardens of Athena
romeric3	Forum of Zeus
romeric4	Baths of Demetrius
romeric5	Temple of Mars
romeric6	Coliseum of War
romeric7	Reficeting Pool
cath	Cathedral

tower	Tower of the Dark Mage
castle4	The Underhalls
castle5	Eidolon's Ordeal
eidolon	Eidolon's Lair
ravdm1	Atrium of Immolation
ravdm2	Total Carnage
ravdm3	Reekless Abandon
ravdm4	Temple of RA
ravdm5	Tom FooleryDemo

Dicas Gerais

playerclass #	Muda a class do jogador (1-4)
name X	Muda o teu nome (X-New Name)
give h X	Dá-te saúde até 999
give 2	Dá-te a arma 2
give 4	Dá-te a arma 4
impulse 9	Todas as armas e mana
impulse 14	Dá-te uma ovelha
impulse 23	Tocha
impulse 43	Todas as armas, mana e itens
impulse 44	Lança um item
impulse 10	Mudar de arma
impulse 13	Levantar objecto
impulse 100	Usa a Torch
impulse 101	Usa o Quartz Flask
impulse 102	Usa o Mystíc Urn
impulse 103	Usa o Krater
impulse 104	Usa o Chaos Device
impulse 105	Usa o Tome of Tower
impulse 106	Usa o Summon Stone
impulse 107	Usa a Invisibility
impulse 108	Usa o Glyph
impulse 109	Usa as Boots
impulse 110	Usa a Repulsion
impulse 111	Usa o No Peep
impulse 112	Usa o Ring Of Flight
impulse 113	Usa o Force Cube
impulse 114	Usa o Icon Defn
chase-active 1	Modo 3ª pessoa
r_fullbright x	Luzes acesas
status	Informação acerca da corrente situação
crosshair x	Mira ON/OFF
help	Menu de ajuda
clear	Limpar a janela da consola
echo	O texto aparecerá no ecrã
screenshot	Guarda imagem em PCX
kill	O jogador morre e recomeça o nível
timerefresh	Frames por segundo
showturtle x	Aparecerá uma tartaruga
version	Número da versão
sv_friction #	Muda a fricção (4)
sv_gravity #	Muda a gravidade (800)
sv_maxspeed #	Velocidade máxima (800)
r_drawentities x	Todos os objectos ON/OFF
r_drawflat x	Todas as texturas ON/OFF
r_waterwarp x	Efeitos debaixo de água
fov #	Mudar a visão (90)
d-mipscale #	Muda o mip scale (1)
nosound x	Som ON/OFF
vid_describemode # <	Informações acerca do modo
vid_describemodes	Mostra todos os modos gráficos
vid_describecurrentmode	Informações acerca do corrente modo gráfico
vid_mode #	Muda o modo gráfico
vid_nopageflip x	Page flipping ON/OFF
vid_nummodes	# de modos
vid_testmode #	Testa um modo grágico durante 5 segundos
vid_wait	Põe em modo de espera
cd loop	Loop infinito de uma pista
cd off	CD OFF
cd on	CD ON
cd play	Toca uma música
cd remap	Reconfigura o númera das pistas
cd reset	Reinicia o CD
cd stop	Para o CD
cd resume	Resume o CD
menu_keys	Abre o menu keys
menu_save	Abre o menu save
menu_net	Abre o menu multiplayer
menu_main	Abre o menu principal
menu_options	Abre as opções
menu_load	Abre o menu load
say	Mensagem para todos os jogadores
say_team	Mensagem para uma equipa de jogadores
color	Muda a cor das roupas
connect (server)	Conecta com o server, também pode ser COM #
maxplayers	Número máximo de jogadores
hostname	Muda o nome do host
net_stats	Estatísticas da network
slist	Lista de todos server
ping	Velocidade da network
soundinfo	Informação de som
stopsounds x	Todos os sons ON/OFF
volume #	Volume do som
bgmvolume #	Volume da música
bgmbuffer #	Sound buffer
snd_show x	Sound debugger
cl_rollspeed #	Velocidade do strafe
cl_rollangle #	Ângulo de passo ao lado
v_kicktime #	Tempo de kick
v_kickroll #	Força do tempo de kick
v_kickpitch #	Força do tempo de kick com golpe
r_drawentities x	Mostrar itens
r_drawviewmodel x	Mostrar as armas?
R_draworder x	Muros transparentes
r_dspeeds	Estatísticas
r_maxedges #	Maximo número de extremidades
r_polymodelstats	Estatísticas
r_speeds	Estatísticas
r_timegraph	Mostra gráfico
sv_nostep x	O jogador não pode subir escadas
sv_maxvelocity #	Velocidade máxima das "balas"
d_mipscale x	Fuzzy à Inglês
d_subdiv16 x	Perspectiva calculada de 16 pixels em16 pixels
m-pitch #	Sensibilidade cima/baixo
m-yaw #	Sensibilidade da esquerda para a direita
centerview	Centra a visualização
viewsize #	Muda o tamanho da visualização
showram x	Símbolo da RAM ON/OFF
showpause x	Símbolo de pausa ON/OFF
lookspring x	Centrar a visualização depois do rato estar ON/OFF
sensitivity #	Mudar a sensibilidade do rato
ser-conspeed #	Mudar a velocidade da consola
ser-ofsx	Corrente posição x
scr-ofsy	Corrente posição y
ser-ofsz	Corrente posição z
togglemenu	Consola ON/OFF
unbindall	Apaga todas as combinações
profile	Estatísticas
edieteount	Estatísticas

E3 Expo 2002

A Montra dos Jogos do Futuro!

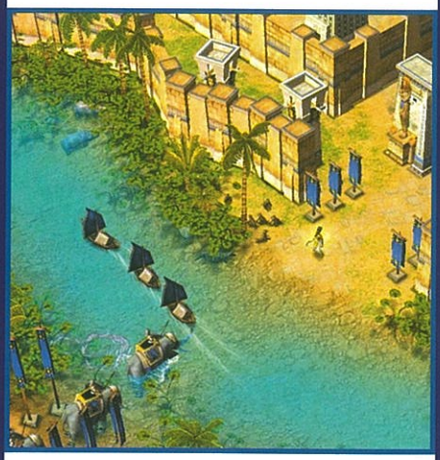
Colaboração dos leitores Bruno Matias, Pedro Juvenal, Ana Rodrigues, Alfredo Pimenta, Sofia Mendes, Marco Fernandes

Todos os anos as maiores editoras e jornalistas do mundo dos videojogos fazem uma peregrinação a... Los Angels, Estados Unidos. O motivo? A maior "montra" universal do mundo dos videojogos, a E3 Expo (Electronic Entertainment Expo), que este ano decorreu entre 22 e 24 de Maio. Nesta exposição foram mostrados em primeira mão dezenas, talvez centenas, de novos jogos, os jogos "de um futuro próximo", e muito embora a cobertura deste evento se não esgote numa edição, é com orgulho (e orgulho nos nossos leitores, sempre cooperantes) que apresentamos já muitas das novidades que muito em breve serão realidade.
Ora leiam, ou melhor, apreciem os muitos screens, fiquem de "água na boca", pois na próxima teremos mais (claro que tu próprio podes investigar e ainda estás a tempo de nos ajudar no que para a próxima apresentaremos...).

Age of Mythology

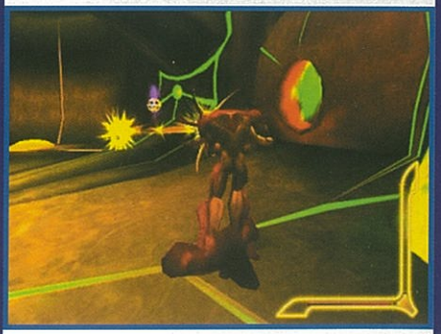
Plataforma: PC

A Ensemble Studios divulgou mais alguns screens do novo Age of Mythology.



Alter Echo

Plataforma: PlayStation 2

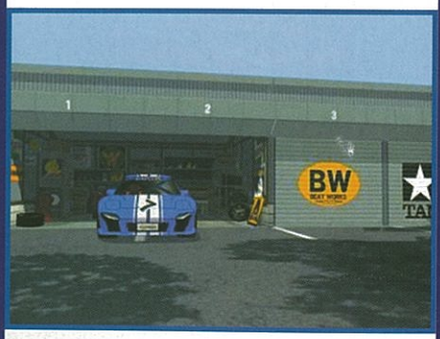


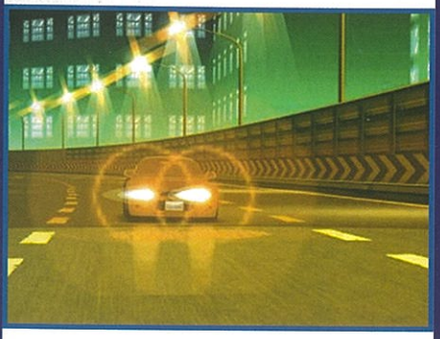
A THQ divulgou os primeiros screens do jogo Alter Echo, a sair para a PlayStation 2 dentro de um ano, na Primavera de 2003.

Auto Modellista

Plataforma: PlayStation 2

A Capcom divulgou algumas imagens do futuro jogo de corridas em 3D, para PS 2, e cujas características gráficas nos farão esperar impacientes. Até quando?





Burnout 2 Point of Impact

Plataforma: PlayStation 2, Gamecube, Xbox

A Acclaim Entertainment confirmou o lançamento do jogo Burnout 2: Point of Impact, e para todas as consolas do momento.
Das novas capacidades do jogo realce para o modo Pursuit, onde conduziremos um carro da Polícia e "empurraremos" os opositores para fora da estrada.
Para além de novos cenários, incluindo neve e nevoeiro, em cidades como Los Angeles, Novo Mexico ou um movimentado Aeroporto, serão incluídos 14 novos veículos, a juntar a outros sete secretos. Claro que o jogador poderá ainda personalizar o seu próprio carro, "a gosto".
A data de lançamento está prevista para o final do ano corrente.

Colin McRae Rally 3

Plataforma: PlayStation 2, Xbox, PC

O terceiro jogo de Colin McRae Rally começa a tornar-se cada vez mais esperado, e a Codemasters "ajudou" revelando mais detalhes do jogo.
O jogador terá a possibilidade de escolher entre entrar no campeonato de rallies, ou simplesmente escolher uma das muitas "bombas" para praticar: Mitsubishi Lancer EVO 7, Subaru Impreza WRX 44S, Citroen Xsara Kit Car, Ford Puma Rally, Citroen Saxo Kit Car, Fiat Punto Super 1600, MG ZR, Ford RS200 ou o Lancia 037.
Os efeitos metereologicos não serão esquecidos, sendo de destacar um cuidado efeito de chuva, a tornar mais realística a acção, onde o nosso copiloto vai tomado notas, tendo sido "ensinado" pelo verdadeiro copiloto de Collin McRae no mundo real, o Nicky Grist.
Quanto a datas e plataformas, o jogo está previsto para o último trimestre deste ano para PlayStation 2 e Xbox, chegando aos PC's só no próximo ano.

Command & Conquer: Generals

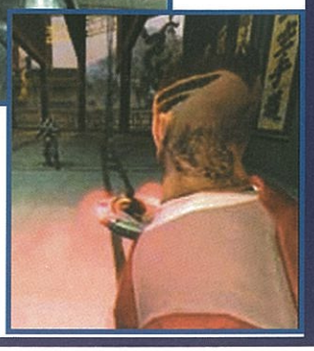
Plataforma: PC

Este novo jogo da série Command & Conquer trata-se de mais um jogo de estratégia em tempo-real a 3D, tendo como herói um general numa guerra que se passa num futuro próximo, onde os EUA e a China se unem para combater o terrorismo global...
Um jogo para apreciar lá para o final do ano.

Deathrow

Plataforma: Xbox

A Ubi Soft divulgou este jogo para a Xbox, em que tudo se passa em arenas de luta num futuro incerto. A conhecer em Setembro próximo.



Deus Ex 2: Invisible War

Plataforma: PlayStation 2, Xbox, PC

A Eidos Interactive anunciou que a sequela de Deux Ex, título editado no último ano para PC e dentro de dias para a PS2, será também editada para as consolas PlayStation 2 e Xbox, tal como o PC
O DX2 tem data prevista apenas para o próximo ano, 2003.

Devil May Cry 2

Plataforma: PlayStation 2

A Capcom anunciou o lançamento do segundo jogo de Devil May Cry 2, para a PlayStation 2.
Teremos então oportunidade de vestir a pele de um renovado Dante, um caçador meio humano, meio demónio, que terá como missão impedir o domínio da humanidade por seres demoníacos.

Doom III

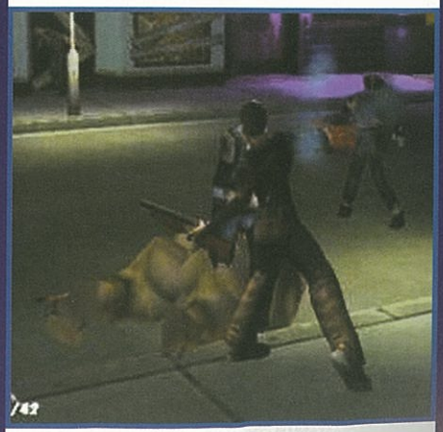
Plataforma: PC

A Activision divulgou finalmente os primeiros screens de Doom III, um jogo para PC da autoria da ID Software.

Evil Dead: A Fistful of Boomstick

Plataforma: Xbox, PlayStation 2

Na sequência dos filmes com o mesmo título, "Evil Dead: A Fistful of Boomstick"m e promete que no próximo ano já os utilizadores das consolas Xbox e PlayStation 2 poderão matar hordes de criaturas demoníacas.



Evolution Skateboarding

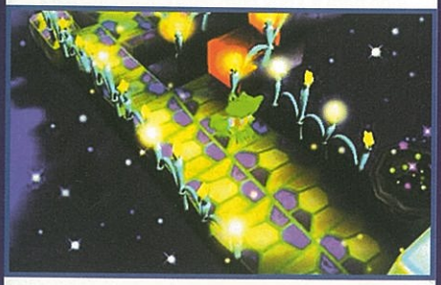
Plataforma: PlayStation 2, Gamecube

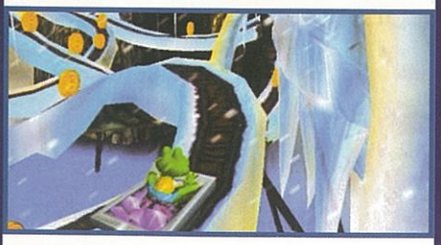
A Konami apresentou o Evolution Skateboarding, um jogo onde poderemos mesmo jogar com o Solid Snake. Um jogo a apreciar lá para Setembro, na nossa PlayStation 2, mais tarde também na Gamecube.

Frogger

Plataforma: Xbox

A Konami anunciou que o clássico "Frogger" está de regresso, agora para a Xbox. Este será um jogo moderno mas esperam-se todas as características que fizeram a "mística" do "velhinho" Frogger. Um modo multiplayer permitirá que até quatro jogadores possam jogar em mini-jogos, e serão encontrados vários outros caracteres com que se poderá jogar, tal como novos modos de jogo que o "actualizarão" ao tempo e tecnologias do presente. A data de lançamento, para a Xbox, foi anunciada como sendo em Novembro.





Getaway

Plataforma: PlayStation 2

Segundo a Sony, tudo se passará em Londres, invadida por modernos gangsters. Um jogo para a PlayStation 2 com data de lançamento prevista para antes do final do ano.

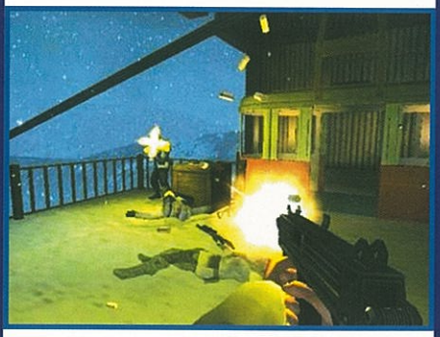
Gran Turismo Concept

Plataforma: PlayStation 2

O jogo Gran Turismo Concept, da Sony, e obviamente para a PlayStation 2, estará entre nós já em Julho próximo.

James Bond 007: NightFire

Plataforma: PlayStation 2, Gamecube, Xbox, PC

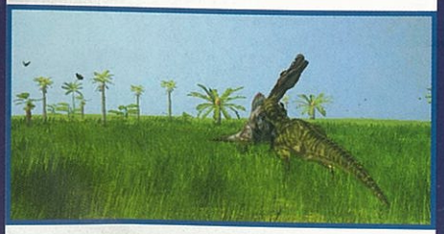


A Electronic Arts divulgou os primeiros screens de James Bond 007: NightFire, um jogo a ser lançado para a Gamecube, Xbox, PlayStation 2 e PC, ainda antes do final do presente ano de 2002.

Jurassic Park: Project Genesis

Plataforma: Xbox

Lá para o final do ano já poderemos gerir o nosso próprio parque de dinossauros, com o Jurassic Park: Project Genesis, um jogo para a Xbox com data anunciada para Dezembro.



Kingdom Hearts

Plataforma: PlayStation 2

Este jogo é o resultado da colaboração da Squaresoft e da Disney. Trata-se de um jogo que nos fará ficar de água na boca a aguardar impacientemente, pois "eles" estão todos lá! "Eles" são os nossos amigos de infância e não só, desde o Aladino ao Rei Leão, todos reunidos num jogo espectacular para quem aprecie (e quem não aprecia?).

Mario Sunshine

Plataforma: Gamecube

A Nintendo divulgou as primeiras imagens do muito esperado "Mario Sunshine", um jogo que dispensa apresentações e promete muito, o que as imagens parecem confirmar, fazer acreditar que aí venha algo do melhor.

Marvel vs Capcom 2

Plataforma: PlayStation 2, Xbox

Depois da DreamCast os SuperHerói da Marvel e da Capcom, versão 2, irão mostrar o que valem nos monitores das Playstation 2 e Xbox.

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Plataforma: PlayStation 2, Gamecube, Xbox

O Mortal Kombat prepara-se para regressar com o Deadly Alliance, onde alguns personagens bem conhecidos serão "vedeta".

MechAssault

Plataforma: Xbox

A Microsoft revelou mais alguns detalhes do MechAssault, um jogo onde teremos dezenas de tanques de guerra a combater num cenário do século 31.
Este jogo promete ser um dos primeiros a retirar total partido da capacidade multiplayer on-line da Xbox Live.
Previsto para Novembro, para a Xbox claro!

Neverwinter Nights

Plataforma: PC

A evolução de Baldur's Gate promete, tratando-se de um jogo on-line que, a julgar pelas imagens apresenta excelente design 3D.

Midtown Madness 3

Plataforma: Xbox

Midtown Madness é um jogo para a Xbox, da Microsoft, cuja acção se passa em Paris e Washington. Neste jogo teremos mais de 30 veículos a competir por cada palmo de estrada, e fora dela quando este espaço não for suficiente...
Como se percebe, perspectiva-se mais um excelente jogo de corridas e muita acção, e a saída foi anunciada para o final do ano.

Phantom Crash

Plataforma: Xbox

A Phantagram divulgou as primeiras imagens do Phantom Crash, um jogo "mech fighting" para a Xbox.

Entre as características do jogo a possibilidade divisão do ecrã para quatro jogadores, tal como missões de "single player".

Project Ego

Plataforma: Xbox

O Project Ego é um jogo que gera alguma espectativa, e foram mostrados alguns screens, para a Xbox, plataforma para a qual será lançado no próximo ano.

Red Faction II

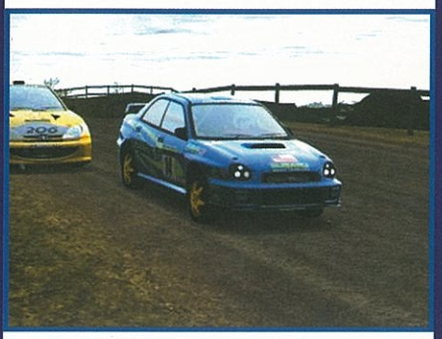
Plataforma: PlayStation 2

A THQ divulgou as primeiras imagens do segundo episódio de Red Faction. Este Red Faction II incluirá muitas novidades, quer ao nível gráfico, inimigos mais poderosos, novas armas, veículos e níveis. O jogo está anunciado para a PlayStation 2 com data de saída antes do final do ano.

RalliSport Challenge

Plataforma: Xbox, PC

A Microsoft anunciou que o RalliSport Challenge, jogo actualmente a correr na Xbox e até agora considerado um exclusivo para aquela plataforma, vai ser lançado também para PC.
A versão PC incluirá todas as características do actual jogo de rally, mas serão adicionadas funções multiplayer que possibilitarão ao jogador competir com um máximo de três adversários via Internet.
Quanto á data de lançamento tudo aponta que esteja disponível antes do final deste ano.



Republic

Plataforma: PC

A Eidos divulgou o seu futuro Republic, um jogo onde somos um "rebelde" que tem por objectivo destituir e tornar-se no presidente de uma pequena republica da "velha" União Soviética.

Rally Fusion

Plataforma: Xbox, Gamecube

A Activision anunciou o lançamento de Rally Fusion: Race of Champions, para a Xbox e Gamecube.
O Rally Fusion incluirá 20 carros de marcas como a Mitsubishi, Toyota, Lancia, Peugeot, Audi, e Porsche.
A Activision afirma que este jogo inclui modos de rallie nunca antes vistos em jogos do género. A acção passa-se em zonas como o deserto, o Árctico ou florestas tropicais, tal como circuitos em arena.
O lançamento está previsto para este Outono, no que respeita à Xbox, e pouco depois chegará á Gamecube.

RTX Red Rock

Plataforma: PlayStation 2, Gamecube

A LucasArts apresentou um novo futurístico com criaturas muito interessantes, que teremos o "desprazer" de conhecer na primavera do próximo ano jogo, para a Playstation 2 e Gamecube.

Scooby Doo! Night of 100 Frights

Plataforma: PlayStation 2, Gamecube

A THQ divulgou os primeiros screens de "Scooby Doo! Night of 100 Frights", um jogo para as plataformas PlayStation 2 e Gamecube, que deverá ser editado no próximo Outono...

Soccer Slam

Plataforma: Xbox, PlayStation 2

A Sega anunciou lançar o Soccer Slam para a Xbox e PS2.
Neste jogo de futebol poderemos ter uma surpresa, pois cada equipa apenas tem três jogadores, muito peculiares...
A data de lançamento está prevista para o Outono próximo.

Splashdown

Plataforma: Xbox

A Infogrames divulgou screens do jogo Splashdown.
Neste jogo "com muita água" vamos ter mais de 40 corridas a vencer, com o nosso jetski sobre pistas aquáticas distribuídas por 18 localizações diferentes, desde a selva amazónica ao Loch Ness, passando por Tokyo e Veneza.
O jogo Splashdown tem data de lançamento previsto para Junho, sendo a plataforma "eleita" a Xbox.

StarFox Adventures: Dinosaur Planet

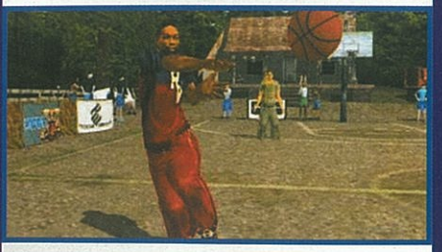
Plataforma: Gamecube

A Nintendo disponibilizou novos screens do StarFox Adventures: Dinosaur Planet, um jogo para a Gamecube previsto para o final do corrente ano.

Street Hoops

Plataforma: Xbox

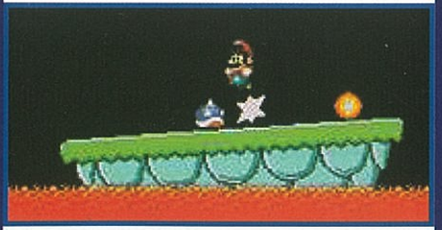
A Activision divulgou novas imagens do seu novo jogo de Basket Ball, de nome "Street Hoops" e previsto para a Xbox ainda este ano.



Super Mario Advance 3: Yoshi's Island

Plataforma: GBA

Trata-se do Super Mario World 2, agora com novo apelido na Nintendo de bolso a 32 bits.



Superman: The Man of Steel

Plataforma: Xbox

A Infogrames divulgou o seu novo jogo do Superman para a Xbox, num cenário do futuro e em Metropolis claro está, mas não só...

The Sims na PS2

Plataforma: PlayStation 2

A Electronic Arts anunciou que o jogo The Sims será disponibilizado em breve para a PlayStation 2, e divulgou já alguns screens do jogo.

Para a PS2 o jogo irá aproveitar todas as capacidades gráficas da consola, e poderemos ver um verdadeiro ambiente 3D, portanto uma nova visualização das casas e vidas virtuais dos Sims.
Será ainda possível o controlo do jogo por dois jogadores, cada qual gerindo "a vida" de um personagem. Outras funções ou níveis adicionais para o jogo também estão previstas, o que iremos comprovar já este Outono.

Terminator: Dawn of Fate

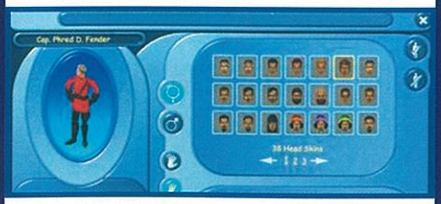
Plataforma: Xbox, Playstation 2

Da Infogrames e para a Xbox está para chegar o Terminator: Dawn of Fate, sequela do conhecido Terminator, mas neste a acção tem lugar no ano 2027, onde os robôs Skynet tentam dominar o planeta.
Um jogo para apreciar lá para Outubro, versões Xbox e PlayStation 2.

The Sims On-line

Plataforma: PC

A Electronic Arts continua a promover a versão on-line do jogo The Sims, e divulgou novos screens do jogo.



The Legend of Zelda

Plataforma: Game Boy Advance

O Game Boy Advance vai receber o clássico The Legend of Zelda, com novo grafismo e possibilidade de até quatro jogadores competirem entre si.

TOCA

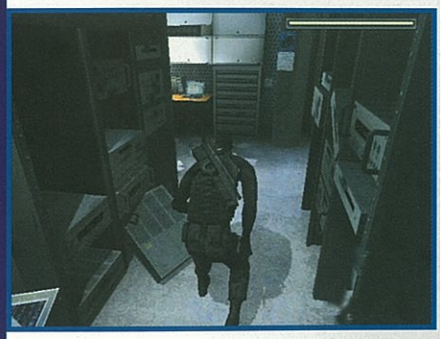
Plataforma: PlayStation 2, PC

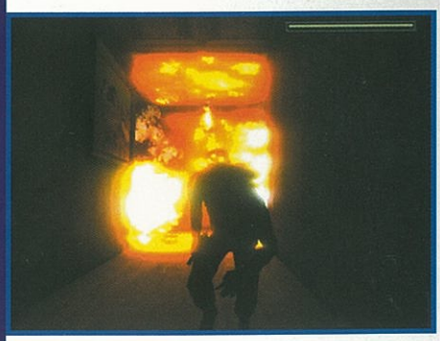
A Codemasters divulgou novas imagens do TOCA Race Driver, o primeiro jogo que terá como personagem principal um piloto, de seu nome McKane, que tanto terá de correr como gerir a sua vida fora de pistas. Um jogo totalmente novo muito esperado para a PlayStation 2 e para PC, respectivamente em Agosto e Setembro.

Tom Clancy's Splinter Cell

Plataforma: xbox

Este jogo da Ubi Soft vai ser uma realidade ao alcance de todos... os que possuam uma Xbox, já que será exclusivo para esta consola.
O jogo será ainda disponibilizado para a "Xbox Live", a comunidade de jogadores on-line utilizando a Xbox. Mais detalhes, apenas que estão a ser implementados efeitos especiais "espectaculares", realísticos, que aproveitem ao máximo as capacidades da Xbox, e que a data de lançamento será o próximo Natal. Vamos esperar...

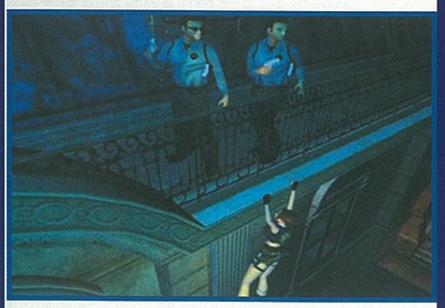




Tomb Raider: Angel of Darkness

Plataforma: PlayStation 2

A Eidos divulgou mais alguns screens do próximo Tomb Raider, um jogo com lançamento prevista para Novembro próximo, PS2 and PC.



Tony Hawks 4

Plataforma: Xbox

A Activision divulgou os primeiros screens de Tony Hawks Pro Skater 4, um jogo muito esperado que promete muitas novidades, incluindo um maior realismo e funções de jogo.
A sair para a Xbox no próximo Outono.

Tork

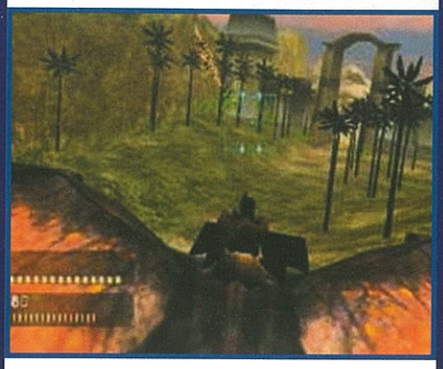
Plataforma: Xbox

A Microsoft revelou os primeiros screenshots de Tork. Em Tork o herói é um personagem que utiliza poderes mágicos para se transformar em diferentes caracteres, cujas características o ajudem melhor a vencer, num cenário de dinossauros e todos os factores envolventes.
Um jogo para a Xbox prometido para muito breve...

Turok Evolution

Plataforma: Playstation 2, Gamecube, Xbox

A Acclaim anunciou a data de lançamento do jogo Turok: Evolution, Setembro próximo. Este jogo está a ser desenvolvido com o propósito de aproveitar as características das mais recentes consolas, desenrolando-se num mundo de dinossauros, florestas e templos misteriosos. Data prevista, Setembro de 2002, espera-se portanto que seja disponibilizado para as três consolas da nova geração.



Unreal II: The Awakening

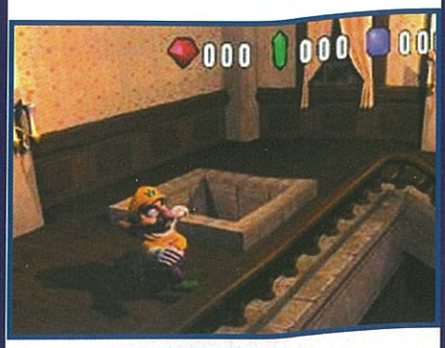
Plataforma: PC

Este "Awakening" fará realmente acordar os mais distraídos, um jogo que muito promete, com personagens totalmente recriadas e gráficos espectaculares.

Wario World

Plataforma: Gamecube

O Wario World foi "revelado" pela Nintendo, com algumas imagens do jogo. Trata-se de um jogo de plataformas que Wario terá de resolver, um jogo bem aos estilo da Nintendo, neste caso para a Gamecube.



Whacked

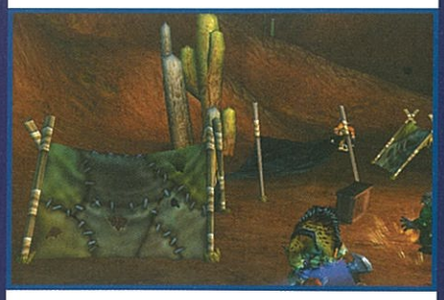
Plataforma: Xbox

A Microsoft divulgou screens do jogo de aventuras Whacked, a sair no próximo Outono, para a Xbox claro!

World of Warcraft

Plataforma: PC

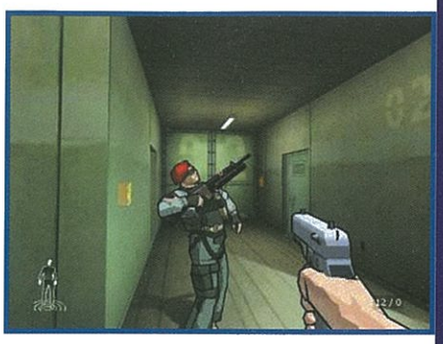
A Blizzard não pára de promover o seu World of Warcraft, e o jogo promete...

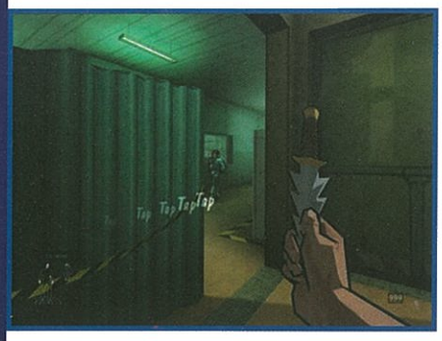


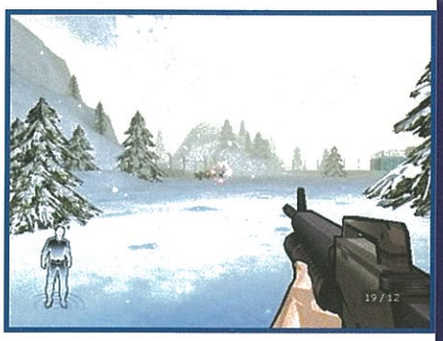
XIII

Plataforma: PlayStation 2, Gamecube, Xbox, PC

A Ubi Soft revelou os primeiros screenshots do "first person shooter" de nome XIII, um jogo que será lançado para todas as plataformas (Gamecube, Xbox, PlayStation 2 e PC), mas apenas na primavera... do próximo ano.
Este jogo fará uso da tecnologia utilizada no Unreal II, o que dará um estilo diferente para um jogo do género "tiro neles".







Zelda

Plataforma: Gamecube

A Nintendo mostrou novos screens do jogo Zelda, para a Gamecube, claro!

Já nas bancas!

http://www.clubeinternet.com

Cyber Guia

Guia da Internet

Revista participada pelos leitores

€ 2,6 - EDIÇÃO Nº 58 - MENSAL

- A PRIVACIDADE NA INTERNET
- PERSONALIZAR O OPERA
- GOOGLE FERRAMENTAS
- COFEECUP UTILIZAÇÃO
- FLASH MX INTRODUÇÃO

SITES

ATE AO MUNDIAL 2002!

TRUQUES, DICAS E TUTORIAIS...

A SUA PÁGINA WEB

Guia do Computador

PC Manual 69

Revista participada pelos leitores

€ 2,6 - Nº 69 - MENSAL - MAIO 2002

- Hardware: Upgrade para Pentium 4
- Internet Eliminar a Personalização
- CD-Roms Como Gravar Várias Vezes
- Excel Calculadora e Comentários
- Word Equações e Grafismo

BIOS

Aceder, Conhecer e Configur

MS-ACCESS

Construir uma Base de Da

Paint Shop Pr

Guia de Utilizaç

Guia do Linux

http://www.clubelinux.com

Revista participada pelos leitores

€ 3,0 - EDIÇÃO Nº 7 - MAIO 2002

- A Instalação de Aplicações!
- Optimização de Disco Rígido

As Técnicas!

Já nas bancas!